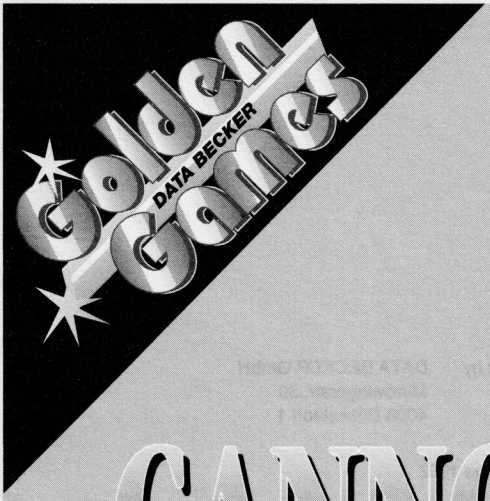


Moonlight

CANNONADE

DATA BECKER

Copyright © 1992 by DATA BECKER GmbH
Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf 1

2. Auflage 1992

Lektorat Manfred Buil

Schlußredaktion Susanne Klinkmann

Kartongestaltung Leinhos / Modis / Reucher

Text verarbeitet mit Word 5.0, Microsoft

Textverarbeitung und Gestaltung Peter Ebel

Belichtung MAC, Studio für Satz und Design, GmbH

Druck und Kartonverpackung B & B Datadesign GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der DATA BECKER GmbH reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

ISBN 3-89011-954-9

Wichtige Hinweise

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

Alle Informationen, technischen Angaben und Programme in diesem Handbuch sowie auf der beigelegten Diskette wurden vom Autor mit größter Sorgfalt zusammengetragen. Der Verlag kann jedoch weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen.

Wir weisen darauf hin, daß die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichen Schutz unterliegen.

Es gibt kein Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Davon können und möchten wir uns nicht freisprechen. Aus diesem Grund weisen wir darauf hin, daß wir nicht auf ein 100% fehlerfreies Arbeiten des Programms auf Ihrer Anlage garantieren können. Die Gründe hierfür liegen vor allem in den zahlreichen verschiedenen Hardware-Konfigurationen, die von uns in den Tests nie erfaßt werden können. Erst nach Kenntnis von Problemen mit einer bestimmten Konfiguration können wir hier Tests vornehmen und durch entsprechende Programmänderungen dafür Sorge tragen, daß das Programm auch auf dieser Konfiguration problemlos läuft. Durchgehende Programmfehler, die unabhängig von unterschiedlichen Konfigurationen auftreten, leiten wir sofort an den Autor weiter, damit sie in einer neuen Programmversion behoben werden können.

Beachten Sie bitte außerdem, daß DATA BECKER zu der beiliegenden Programmdiskette keinerlei telefonischen oder schriftlichen Support anbieten kann.

Inhaltsverzeichnis

1. **Installation auf Festplatte** 7

2. **Cannonade starten** 9

3. **Cannonade - die Story** 11

4. **Spielelemente, Ziel** 15

5. **Tastatur und Joystick** 23

1. Installation auf Festplatte

Starten Sie das Installationsprogramm von der - hoffentlich schon erstellten - Sicherheitskopie durch die Eingabe von:

```
INSTALL
```

Die Angabe für das Ziel-Laufwerk und das Ziel-Verzeichnis, welches Ihnen nun angezeigt wird, können Sie mit [Backspace] löschen und durch eine neue Eingabe ersetzen, falls Ihnen der Vorschlag nicht gefällt. Sind alle Angaben korret und mit [J] bestätigt, wird die Installation fortgesetzt. Nach erfolgreicher Installation befinden Sie sich wieder auf der DOS-Ebene.

Einstellen der Musikunterstützung

Bevor Sie *Cannonade* zum ersten Mal aufrufen, wird nach dem Starten des Programms (Siehe Kapitel 2) automatisch das Programm PSMCFG aufgerufen. Auf dem Bildschirm erscheint ein Menü, in dem Sie nach Ihrer Soundkarte gefragt werden.

Falls Sie eine AdLib-, PC-Soundman-, Soundblaster- oder auch keine Soundkarte besitzen, geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein. Drücken Sie die Taste [X] zum Verlassen des Programms und beantworten Sie die Frage, ob Änderungen abgespeichert werden sollen, mit [J]. Danach wird *Cannonade* automatisch gestartet.

Falls Ihre Soundkarte nicht aufgeführt ist (etwa der Covox Voicemaster, Covox Soundmaster usw.) oder Ihre Soundkarte nicht auf die Standardvorgaben des Herstellers (etwa beim Soundblaster die DAC-Adresse) eingestellt ist, können Sie die Soundkarte auch genau konfigurieren. Das von *Cannonade* verwendete PSM-Musiksystem unterstützt neben dem Soundblaster prinzipiell auch alle Covox-kompatiblen DAC's, Sie müssen nur die entsprechende Portadresse eintragen.

In diesem ausführlichen Menü können Sie neben den Portadressen auch die Lautstärke der Geräusche (Soundeffekte) einstellen. Sollten Sie das Gefühl haben, diese seien im Vergleich zur Musik sehr laut oder viel zu leise, dann probieren Sie aus, welche Einstellung Ihnen am meisten zusagt. Wenn Sie über keine Soundkarte bzw. eine Soundkarte ohne DAC-Komponente verfügen, können Sie die Lautstärke nicht verändern. Die Geräusche werden dann durch den eingebauten Lautsprecher erzeugt. Sollten Sie über den eingebauten Lautsprecher keine Geräusche hören, so liegt dies daran, daß manche PCs vom Hersteller aus nur über sehr kleine Lautsprecher verfügen, die teilweise darüber hinaus noch nach innen in das Gehäuse gerichtet sind.

Falls die Einstellungen nachträglich geändert werden müssen, können Sie das Programm PSMCFG.EXE auch von der DOS-Ebene aus starten.

2. Cannonade starten

Sie starten das Spiel durch die Eingabe von

```
CANNON
```

in dem Verzeichnis, in welches das Programm installiert wurde. Falls Sie zuwenig Speicherplatz frei haben, entfernen Sie residente Programme und Maustreiber, bzw. rufen das Spiel nicht unter einer Menüoberfläche (Norton Commander, PC-Tools u.ä.) auf.

3. Cannonade - die Story

Das Stadion hatte sich bereits seit Stunden mit den Massen der aufgeregten Zuschauer gefüllt, die das Glück hatten, noch Eintrittskarten für die kommende Saison bekommen zu haben. Tickets wurden zu immensen Summen gehandelt und schon dieser erste Tag versprach, ein Höhepunkt der Spiele zu werden. Allison, dreifacher Weltmeister und Favorit der Saison, würde am Nachmittag auf Stufe 40 versuchen, die erste der ihm noch fehlenden zehn Runden zu absolvieren. Bei dieser Runde war er vor zwei Wochen in Berlin kurz vor dem Sieg gescheitert, weil er das Zeitlimit nicht eingehalten hatte.

Eine aus mächtigen Lautsprechern dröhnende Stimme kündigte Delon an. Der vielversprechende Newcomer aus Monteville würde auf Stufe 3 beginnen und die Zuschauer auf kommende und wichtigere Wettkämpfe einstimmen. Als der sympathische junge Mann mit elastischen Schritten auf seinen Hawk (eine bewegliche Kannone) zutrat und sich traditionell vor der Empore der Kampfleitung verneigte, ertönte höflicher Applaus. Der Hawk des Franzosen war eine umgebaute "Dachs IV" aus Deutschland, die sich im großen Krieg durch eine außergewöhnliche Wendigkeit ausgezeichnet hatte. Jetzt, bald achtzig Jahre nach der Katastrophe, die beinahe das Ende der Welt bedeutet hatte, teilte sie das Schicksal aller global geächteten Großwaffen und diente den Wettkämpfen.

Der Parcours des Franzosen bestand aus Standardelementen und wirkte auf den ersten Blick nicht besonders schwierig. Allerdings konnten etliche zwischen den riesigen Betonklötzen drapierte Killerminen zur ernsten Gefahr werden, wenn der Pilot nicht vorsichtig genug agieren würde.

Delon schien seine Aufgabe in Ruhe angehen zu wollen: Der Hawk schlitterte auf die rechte Bande und bewegte sich langsam um das Feld herum. "Kennenlernen und Analysieren" hieß die Regel Nummer Eins. Der Plasmaball stand lila funkelnd auf dem Spielfeld und schien unbeteiligt der Dinge zu harren, die folgen würden. Ein vorsichtig plazierter Schuß trieb das aus purer Energie bestehende Gebilde vorwärts und zeigte an, daß Delon nun zum Handeln bereit war.

Während sich der Plasmaball auf die andere Seite bewegte, schoß der Hawk plötzlich auf die Nebenbahn und feuerte einen Schuß auf eine Absorbereinheit, die sich sirrend nach vorne schob und eine dahinterliegende Einheit dabei auflöste. Wieder heulte der Antrieb des Hawks auf und schleuderte das Fahrzeug herum. Ein während der Fahrt abgegebener Schuß änderte die Richtung des Plasmaballs und ließ die Zuschauer in anerkennenden Beifall ausbrechen.

Nach kurzer Zeit hatte der Franzose einen Großteil des Parcours hinter sich, drei zusätzliche Zeiteinheiten gewonnen und stand nun vor dem Problem, den Plasmaball an zwei Killerminen vorbei auf einen Betonklotz schmettern zu müssen, der das Ziel verdeckte. Der Antrieb des Hawk brummelte, Delon fuhr ganz sachte, wollte nichts vergeben. Die Nerven der Zuschauer waren jetzt doch angespannt, denn diese Situation war für Stufe 3 ungewöhnlich und Delon hatte nur noch einen Ball übrig.

Der Hawk bewegte sich leicht nach links, versuchte, sich der Geschwindigkeit des Plasmaballs anzugleichen, der träge zwischen zwei Hindernissen hin und her rollte. Eine Chance hatte der junge Spieler bereits ungenutzt vergehen lassen, vielleicht war er sich noch unsicher. Allerdings nahm die Zeit mehr und mehr ab. Beim nächsten Versuch würde er schießen müssen. Mit einem leisen Geräusch prallte die Plasmakugel am Spielfeldrand ab, veränderte kurz ihre Form und rollte wieder zurück. Die Spannung hatte den Höhepunkt erreicht - würde der vielversprechende Neuling seine Chance nutzen können?

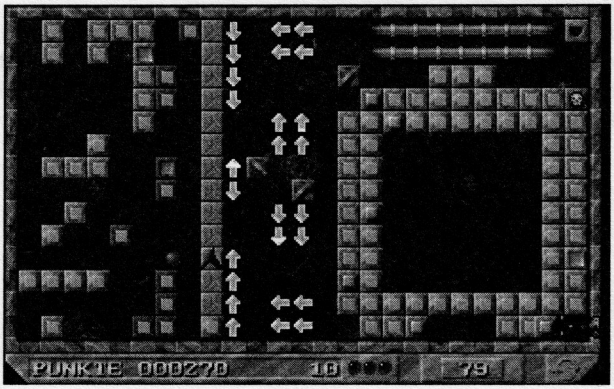
Ein Raunen durchlief die Ränge, als der Franzose den entscheidenden Schuß abgab. Im späteren Instant Replay konnte man erkennen, daß er eine Zehntel Sekunde zu spät gekommen war. Das Raunen brach ab und verwandelte sich in einen Aufschrei der Enttäuschung und irgendwie auch der Erlösung, als der Plasmaball gegen die Killermine geschleudert wurde und in einer gigantischen Explosion verging. Reine Effekthascherei übrigens, dieser Feuerregen, aber das Publikum liebte es und irgendwie sollte das Andenken an den großen Krieg auf diese Weise mahnend wachgehalten werden.

Der Hawk kam quietschend zum Stillstand, aufmunternder Applaus begrüßte den schwitzenden Piloten. Delon hatte noch alle Chancen offen, nächste Woche in Cannes, Madrid, vielleicht auch Rom oder Athen. Er war an einer außergewöhnlichen Situation gescheitert, hätte versuchen sollen, an mehr Zeiteinheiten heranzukommen und hätte dafür eventuell sogar einen Plasmaball opfern sollen. Auf jeden Fall hatte er Geschick und Können gezeigt, man konnte auf Weiteres gespannt sein.

Bald würde Allison erscheinen und Stufe 40 angehen. Der Umbautrupp begann bereits, mit Hubschraubern und Kränen die gewaltigen Spielelemente neu zu gruppieren. Das Wetter war fabelhaft, die Stimmung ausgezeichnet und bereits der Auftakt versprach eine gute Saison...

4. Spielelemente, Ziel

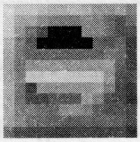
Wie Sie bereits vom Kapitel "*Cannonade* - die Story" wissen, handelt es sich bei diesem Spiel um einen Wettkampf, dessen Ziel darin besteht, den sich bewegenden lila Plasmaball in das dafür vorgesehene Tor zu befördern. Und obwohl die Hintergrundgeschichte ein wenig kriegerisch klingt, handelt es sich bei diesem Spiel in erster Linie um eine Denksport-Aufgabe.



So sieht einer der Kurse aus

In insgesamt 75 Kursen muß der Plasmaball innerhalb einer bestimmten Zeit ins Tor gebracht werden. Sie ändern die Bewegungsrichtung des Balls, indem

Sie ihn mit dem Hawk anschießen. Der Hawk ist eine Kanone, die Sie rund um den Parcours fahren läßt. Die Schwierigkeit der einzelnen Parcours besteht in der jeweiligen Anordnung bestimmter Elemente, die teils hilfreich, teils auch äußerst unangenehm auf den Verlauf des Spiels einwirken:

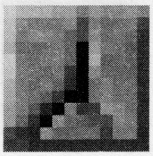


Das Tor

In dieses Energietor muß der Plasmaball befördert werden, damit Sie eine Runde gewinnen. Achten Sie dabei auf das Zeitlimit! Schnelligkeit wird von der Wettkampfleitung belohnt, denn für die Zeiteinheiten werden Ihnen je 50 Punkte gutgeschrieben.

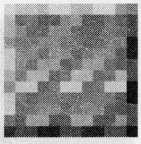
Stahlrohre

Die Stahlrohre, ehemals Bestandteile gigantischer Bunkersysteme, halten den Plasmaball auf und katapultieren ihn wieder zurück. Weil diese Rohre aus einer äußerst widerstandsfähigen Eisenlegierung bestehen, können sie vom Hawk weder zerschossen noch durchschossen werden.



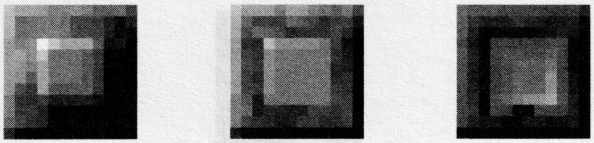
Betonklötze

Ebenfalls von ausgeschlachteten Bunkern stammen diese Steinklötze, die sich nach einigen kräftigen Zusammenstößen mit dem Plasmaball endgültig in Schutt verwandeln. Beschüsse mit dem Hawk hingegen bewirken nichts. Sie lassen die Schüsse des Hawks durch. Da ein Großteil des Kriegserbes bereits "recycelt" wurde, werden nur noch bei wichtigen Spielen echte Betonklötze verwandt, um die Atmosphäre zu steigern. Mittlerweile sind hauptsächlich Holo-Pics im Einsatz. Das Zertrümmern der Betonklötze bringt Ihnen außerdem Punkte ein: 10 für das "Antrümmern" und 30, wenn ein Betonklotz zu Staub zerfällt.



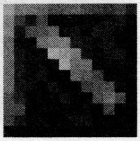
Transformer-Steine

Diese Hindernisse bestehen aus reiner Energie und sind in der Lage, ihre stoffliche Struktur innerhalb von Sekunden zu ändern - beim Aufprall von Plasmabällen verhärtet sich das ansonsten durchlässige Energiegeflecht zu einem stabilen Block.



Bewegliche Absorber-Einheiten

Ein weiteres Element bilden drei Arten seltsamer Energieklötze, die einige recht interessante Eigenschaften aufweisen: Absorber-Einheiten können nur durch gezielte Schüsse manipuliert werden, Plasmabälle prallen wirkungslos von ihnen ab. Befindet sich hinter einer Absorber-Einheit nichts oder eine gleichartige Einheit, so rutscht der angeschossene Block in die entsprechende Richtung und absorbiert notfalls die dahinterliegende gleichfarbige Einheit, d.h. diese verschwindet. Prallt ein Absorber gegen ein anderes Hindernis oder eine andersfarbige Absorber-Einheit, so bleibt er stehen und läßt sich in diese Richtung nicht mehr bewegen. Beim Absorbieren werden Ihnen außerdem 20 Punkte angerechnet.

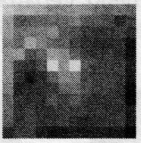


Magnetfeld

Diese Hochleistungs-Energiefelder sind in der Lage, den Plasmaball in der Bewegung zu stoppen und solange anzuhalten, bis Sie ihn wieder anschießen.

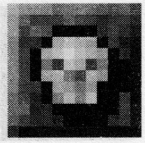
Pfeilmagneten

Diese schwächeren Magneten halten den Plasmaball zwar nicht fest, stoppen ihn aber und ändern seine Richtung. Pfeilmagneten können sowohl ärgerlich als auch nützlich sein.



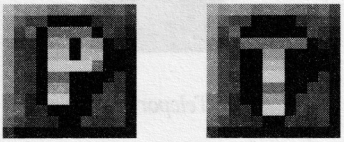
Teleporter

Die Teleporter "beamen" den Plasmaball bei Berührung zum jeweiligen Gegenstück, wobei jeder der zwei Teleporter gleichzeitig Sender und Empfänger sein kann. Die Bewegungsrichtung des Plasmaballs wird beibehalten!



Killerminen

Die Killerminen sind ein Überrest der Waffen aus dem "großen Krieg" und werden bei den *Cannonade*-Spielen quasi entsorgt. Sie zerlegen den Plasmaball, wenn er auftrifft, in seine Bestandteile. Die Zuschauer sind auf jeden Fall durch leistungsfähige Energiefelder vor möglichen Verletzungen geschützt und auch der Hawk ist ausreichend gepanzert. Schließlich möchte niemand das Leben eines Champions leichtfertig aufs Spiel setzen.



Holoprojektion

Nach soviel Hindernissen zu den angenehmen Seiten des Sports. Diese zwei Holoprojektionen können mit dem Plasmaball deaktiviert werden. Sensoren registrieren diesen Vorgang und blenden das Holo danach aus. Sie bekommen dadurch Extrapunkte (das Holo mit dem "P" bringt 250 Punkte), mehr Zeit (das "T"-Holo) oder sogar neue Plasmabälle. Falls Sie bereits die Höchstzahl an Plasmabällen (im unteren Bereich des Spielfelds als rote Kugeln angezeigt) besitzen, erhalten Sie 2.000 Zusatzpunkte.

Die meisten zu bewältigenden Levels geben ein Zeitlimit vor, innerhalb dessen Sie die gestellte Aufgabe bewältigen müssen. Es gibt aber auch Parcours bei denen Sie keine Zeitvorgabe haben. Diese sind in der Regel schwieriger zu lösen, bieten dafür aber die Möglichkeit Punkte zu sammeln, denn dort sind besonders viele Holoprojektionen enthalten.

Was momentan als etwas zuviel auf einmal erscheint, lernen Sie beim Spielen bereits nach kurzer Zeit durch Ausprobieren. Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen und außerdem: *Cannonade*-Spiele finden das ganze Jahr über statt. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und - irgendwann - den großen Meisterschaftspokal. Steigen Sie in Ihren Hawk und stellen Sie sich der Herausforderung - man wartet bereits auf Sie!

5. Tastatur und Joystick

Beim Start von *Cannonade* müssen Sie einen eventuell vorhandenen Joystick (beide Ports sind zugelassen) zentrieren. Wenn Sie auf die entsprechende Frage mit "N" für "Nein" antworten, spielen Sie mit der Tastatur.

Sie haben die Möglichkeit, die Tasten, die normalerweise auf den Pfeiltasten und der [Leertaste] (Feuer) liegen, zum Steuern und Feuern beim Start des Spiels neu zu belegen. Diese Belegung wird abgespeichert und steht Ihnen danach permanent zur Verfügung. Die folgenden Tasten sind bereits fest vorgegeben und können nicht verändert werden:

Taste	Funktion
[F7]	Steuerungsart umschalten
[F8]	Spiel anhalten (Pause-Funktion)
[F9]	Musik während des Spiels an- und abschalten
[F10]	Soundeffekte während des Spiels an- und abschalten
[Esc]	Spiel abbrechen

[F9] schaltet nur die Hintergrundmusik aus, läßt aber die kurzen Musikstücke außerhalb zu. Falls Sie überhaupt keine Musik haben möchten, benutzen Sie PSMCFG und installieren den Punkt *Keine Soundkarte* oder schalten Ihre Musik-Quelle einfach aus.

Um den Hawk über das Spielfeld zu steuern, stehen Ihnen zwei verschiedene Steuerungsarten zur Verfügung, zwischen denen Sie jederzeit während des

Spiels mit F7 wechseln können. In der rechten unteren Ecke wird die aktive Steuerungsart symbolisch angezeigt. Probieren Sie aus, was Ihnen einfacher fällt - die Steuerungsart wird zusammen mit anderen Daten (Sound-,Musik-Einstellung usw.) jedesmal auf Diskette/Festplatte gespeichert und steht daher permanent zur Verfügung.

Bei der sogenannten Uhrzeiger-Steuerung (kreisförmiges Symbol) werden nur die Tasten "Rechts" (im Uhrzeigersinn) und "Links" (gegen den Uhrzeigersinn) verwendet - "Oben" und "Unten" sind nicht aktiviert. Solange Sie eine der Tasten gedrückt haben, zischt der Hawk in der entsprechenden Richtung um das Spielfeld.

Die andere Steuerungsart (Symbol mit Pfeilen) setzt alle vier Richtungstasten der jeweiligen Position gemäß um: Falls der Hawk am rechten Rand steht und Sie drücken "Hoch", bewegt sich der Hawk solange gegen den Uhrzeigersinn, bis Sie die Taste wieder loslassen. Das beste Beispiel für den Vergleich der beiden Steuerungsarten ist, daß der Hawk am unteren Bildschirmrand steht. Bei der Uhrzeiger-Steuerung müßten Sie "Rechts" (im Uhrzeigersinn) drücken, um nach links zu fahren. Die Pfeilsteuerung setzt dagegen "Links" in "im Uhrzeigersinn" um, weil es unten besser paßt. Sie haben die freie Wahl...

Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie entweder alle 75 Runden geschafft oder alle Plasmabälle zerstört sind. Nach jeweils zwei Runden wird Ihre Qualifikations-Stufe von der Wettkampfleitung erhöht. Sie erhalten ein Passwort, das Sie beim nächsten Spielstart gleich in das Level nach dem Passwort bringt.

DATA BECKER

Die PC Praxis: Ihr zuverlässiger Partner

Holen Sie sich diese Praxis! Monat für Monat neu im Zeitschriftenhandel

Ob nun Einsteiger, Fortgeschrittener oder Profi – wer die neuesten Entwicklungen auf dem PC-Markt miterleben will, der liest die PC Praxis.

Monat für Monat finden Sie hier das Know-how, das Sie sofort nutzen können. Mit der PC Praxis haben Sie Ihren persönlichen PC-Berater direkt an Ihrer Seite.
Die PC Praxis ist die PC-Zeitschrift, deren Name zugleich Programm ist: PC-Praxis in purer Form.

- Praxis-Tests
- Hardware und PC Tuning
- DOS-Praxis
- Software
- Windows-Praxis, Spiele
- Aktuelles, Shareware u.v.a.m.

DATA BECKER

Fotorealistische Bilder und tolle Fractale

Wer im Grafik-Zeitalter schöne Fractale und lebensechte Bilder auf seinem PC erzeugen will, muß in der Regel sehr viel Geld investieren. Nicht so bei DATA BECKER!

Denn mit Fractal erstellen Sie recht problemlos „mathematische Monster" wie: bizarre Landschaften u.v.a.m. Raytrace ist Ihr Einstieg ins Tracing: Raytrace fotografiert Objekte (ein Editor wird mitgeliefert) und setzt diese dann fotorealistisch um.

Fractal
ISBN 3-89011-883-6
Raytrace für Windows
ISBN 3-89011-884-4
unverb. Preisempfehlung:
jeweils DM 29,80

Fractal:
- Verschiedene Fractale
- Komfortable Bedienung u.v.a.m.

Raytrace für Windows:
- Fotorealistische Bilder
- Integrierter Objekt-Editor u.v.a.m.

DATA BECKER

Die solide Grundlage für den Schriftverkehr

Wer sich bei der Formulierung von Verträgen und Briefen nicht im Paragraphendschungel verirren will, findet bei DATA BECKER kompetenten juristischen Beistand.

303 Musterbriefe und 101 Musterverträge – allesamt von einem Richter verfaßt – ersparen so manchen Besuch beim Rechtsanwalt. Diese Sammlungen enthalten Mustertexte zu Bereichen wie: Kaufen, Mieten, Behörden, Vollmachten, Darlehen u.v.a.m.

Mustervertrags-Sammlung
ISBN 3-89011-906-9
Musterbrief-Sammlung
ISBN 3-89011-897-6
unverb. Preisempfehlung:
jeweils DM 29,80

101 Musterverträge:
- Kaufen, Mieten, Vollmachten usw.
- In Textverarbeitung übernehmbar

303 Musterbriefe:
- Behörden, Ämter, Reisen, Auto etc.
- In Textverarbeitung übernehmbar

DATA BECKER

Alles über die Soundblaster-Karten

Multimedia ist in aller Munde. Und DATA BECKER ebnet den Weg in diese vielversprechende Technologie mit dem innovativen Soundblaster-Buch.

Mit einer Soundblaster-Karte und diesem Buch verwandeln Sie Ihren PC in eine starke Soundmaschine. Nach einer Einführung in die Grundlagen von Soundblaster geht's dann richtig zur Sache: Viele Programmierbeispiele zeigen eindrucksvoll, wie man die Soundkarte richtig einsetzt.

Stolz
Das große
Soundblaster-Buch
Hardcover, 430 Seiten
inklusive Diskette, DM 49,-
ISBN 3-89011-596-9

- Tips und Tricks zu Soundblaster 1.0 – 2.0 und Soundblaster Pro
- DOS- und Windows-Unterstützung
- Midi mit Soundblaster
- Programmieren der Soundkarte in 5 Programmiersprachen u.v.a.m.

DATA BECKER

Faszinierend: CAD unter Windows

Ihr herkömmliches Zeichenbrett können Sie durchaus an die Seite stellen. Denn dieses vielseitige 2D-CAD-Programm überrrascht mit Funktionen, die man sonst von professionellen Programmen kennt.

Ob Sie Ihr neues Heim oder einen elektronischen Schaltplan millimetergenau zeichnen wollen, GFA-CAD unterstützt Sie. Und zwar mit vielfältigen Zeichenwerkzeugen, Editier- und Farbfunktionen und Layertechnik.

DATA BECKERs
Goldene Serie:
GFA-CAD für Windows
unverb. Preisempfehlung:
DM 29,80
ISBN 3-89011-921-2

- 2D-CAD-Programm für Windows
- Sehr komfortable Bedienung
- Zahlreiche Zeichenwerkzeuge
- Drehen, Spiegeln, Rotieren usw.
- Professionelle Layertechnik, Zoom
- Makro-Editor

DATA BECKER

Erfolgreicher und effektiver Telefonieren

Streß am Telefon? Sie haben das Gefühl, beim Telefonat nicht zum Zuge gekommen zu sein? Mit dem Telefonpaket lernen Sie die Kniffe der Profis für erfolgreiches Telefonieren.

Und das Telefon-Paket hat es in sich: In einem professionellen Telefon-Kurs erlernen Sie gezielte Fragetechniken und den überzeugenden Einsatz Ihrer Stimme. Außerdem erhalten Sie: Texte für den Anrufbeantworter, Gebührenzähler, Telefonregister usw.

DATA BECKERs Goldene Serie: DATA BECKERs Telefonpaket
unverb. Preisempfehlung: DM 29,80
ISBN 3-89011-931-X

- Professioneller Telefon-Kurs von einem Management-Berater
- Aktuelles Verzeichnis der deutschen Vorwahlen auf Diskette
- Telefonregister, Gebührenzähler
- Pfiffige Texte für Anrufbeantworter

DATA BECKER

DATA BECKERs Sprachprogramme

DATA BECKERs Goldene Serie:
Brush up your English
Polissez votre français
Migliorate il vostro italiano
Refresca su español
Grammatik • Vokabeln
unverb. Preisempfehlung:
jedes einzelne Programm
jeweils DM 29,80

Damit es Ihnen im Ausland oder im Fremdsprachenunterricht nicht gleich die Sprache verschlägt, sollten Sie unsere Sprachprogramme nutzen.

Hier können Sie mit viel Spaß und wenig Geld Ihre Fremdsprachenkenntnisse in Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch auffrischen. Die Vokabeltrainer machen es leicht, den Grundwortschatz aufzuarbeiten. Die Grammatik-Trainer sind ideal für die Grammatikgrundlagen.

- Vielseitige Lernsoftware
- Komfortable Bedienung
- Passen sich dem Lerntempo an
- Filter für Schwierigkeitsgrad
- Langzeitstatistik
- Verschiedene Fragearten u.v.a.m.

DATA BECKER

Sprachprogramme

DATA BECKER Gelbene Serien

Brush up your English
Polissez votre français
Migliorate il vostro italiano
Mejorara su español
Grammatik • Vokabeln
verweb. Prüfsumpfdichtung
Jedes einzelne Programm
jeweils DM 29,80

Dann sie Ihnen im Ausland
oder im Fremdsprachenunter-
richt nicht gleich die Sprache
verschlägt, sollten Sie unsere
Sprachprogramme nutzen.

Hier können Sie mit viel Spaß und
wenig Geld Ihre Fremdsprachen-
kenntnisse in Englisch, Französisch,
Italienisch und Spanisch auffrischen.
Die Vokabeltrainer machen es leicht,
den Grundwortschatz aufzubauen.
Die Grammatik-Trainer sind ideal für
die Grammatikwiederholung.

- Vielseitige Lernsoftware
- Komfortable Bedienung
- Passen sich dem Lerntempo an
- Fehler für Schwierigkeitsgrad
- Langzeitstatistik
- Verändbare Fragearten u.v.a.m.